

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-113041

(43)Date of publication of application : 24.04.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/00

(21)Application number : 11-294175

(71)Applicant : SEGA CORP

(22)Date of filing : 15.10.1999

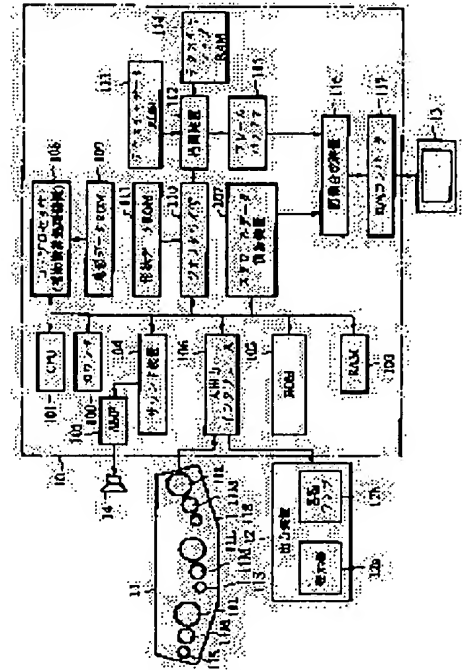
(72)Inventor : MAEYAMA YOSHITAKA  
KODA EIICHIRO

## (54) GAME DEVICE

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game device allowing players to intuitively operate a plurality of operation buttons while seeing a game screen.

**SOLUTION:** An input device 11 is provided with three sets of three operation buttons 11S, 11M, 11L different in size. The operation panel 11a of the input device 11 is provided with three operation positions to be operated by three players simultaneously, and the small operation button 11S, medium operation button 11M, and large operation button 11L are arranged from the left in sequence at each operation portion. Separate functions associable with the sizes of the operation buttons 11S, 11M and 11L are applied.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the  
examiner's decision of rejection or application  
converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of  
rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision  
of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-113041

(P2001-113041A)

(43)公開日 平成13年4月24日(2001.4.24)

(51)Int.Cl.

A 6 3 F 13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/00

データベース(参考)

F 2 C 0 0 1

C

審査請求 未請求 請求項の数13 O L (全 19 頁)

(21)出願番号 特願平11-294175

(22)出願日 平成11年10月15日(1999.10.15)

(71)出願人 000132471

株式会社セガ

東京都大田区羽田1丁目2番12号

(72)発明者 前山 芳孝

東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会  
社セガ・エンタープライゼス内

(72)発明者 幸田 英一郎

東京都荒川区東日暮里5-48-2 第一貨  
物ビル9階 有限会社タグ内

(74)代理人 100087479

弁理士 北野 好人

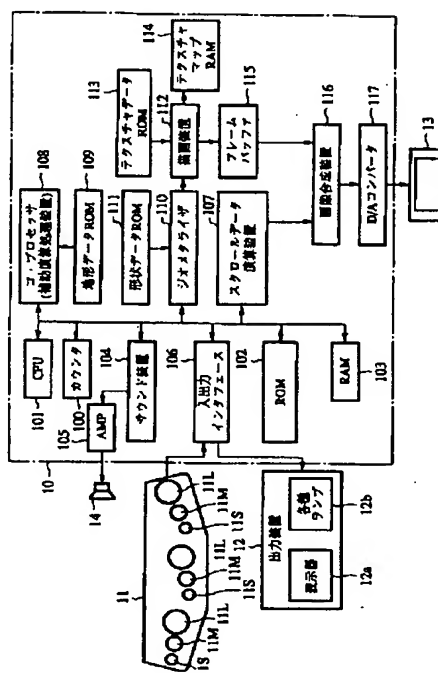
Fターム(参考) 2C001 CA01

(54)【発明の名称】 ゲーム装置

(57)【要約】

【課題】 ゲーム画面を見ながら複数の操作ボタンを直感的に操作することが可能なゲーム装置を提供する。

【解決手段】 入力装置11には、大きさの異なる3つの操作ボタン11S、11M、11Lが3組設けられている。入力装置11の操作パネル11aには、3人が同時に操作できるように3つの操作位置が設けられ、各操作位置に、それぞれ、小型の操作ボタン11Sと、中型の操作ボタン11Mと、大型の操作ボタン11Lとが左から順番に配置されている。操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから連想される別個の機能が与えられる。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 遊戯者が表示装置の画面表示に応じて複数の操作ボタンを操作してゲームを行なうゲーム装置であって、

前記複数の操作ボタンは、互いに形状が異なり、前記操作ボタンの形状に応じて別個の機能が与えられ、前記操作ボタンに当たられた別個の機能に応じた画面表示を行うことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに大きさが異なり、前記操作ボタンの大きさから連想される別個の機能が与えられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 3】 請求項 2 記載のゲーム装置において、前記操作ボタンの大きさから連想される別個の機能とは、キャラクタ又はオブジェクトの大小、キャラクタ又はオブジェクトの上下動、数量の多少、比較結果の大小、画面表示されるボタンの大小、及び／又は画面内の上下位置に応じた機能であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 4】 請求項 3 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、大きさが異なる大中小の操作ボタンであり、前記大中小の操作ボタンから連想される別個の機能とは、キャラクタ又はオブジェクトの大、中、小；キャラクタ又はオブジェクトの上方動作、平行動作、下方動作；数量の多い、中位、少ない；比較結果の大きい、等しい、小さい；画面表示されるボタンの大、中、小；及び／又は画面内の上位置、中位置、下位置に応じた機能であることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 5】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに平面形状が異なり、前記操作ボタンの平面形状から連想される別個の機能が与えられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 6】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに高さが異なり、前記操作ボタンの高さから連想される別個の機能が与えられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 7】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに操作面形状が異なり、前記操作ボタンの操作面形状から連想される別個の機能が与えられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 8】 請求項 1 記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに操作ストロークの深さが異なり、前記操作ボタンの操作ストロークの深さから連想される別個の機能が与えられていることを特徴とするゲーム装置。

【請求項 9】 請求項 2 乃至 8 のいずれか 1 項に記載のゲーム装置において、前記複数の操作ボタンに、その形状から連想される別個の機能と反対の機能が与えられていることを特徴とする

ゲーム装置。

【請求項 10】 複数のゲームを行なうゲーム装置であって、前記複数のゲームから、現在の時刻が含まれる時間帯に適したゲームを選択して行なうことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 11】 請求項 1 乃至 10 のいずれかに記載のゲーム装置において実行されるゲーム方法。

【請求項 12】 遊戯者が複数の操作ボタンを操作して行なうゲーム方法であって、

前記操作ボタンに当たられた別個の機能に応じた画面表示に対して、前記複数の操作ボタンを、その形状の相違により判別して操作し、前記複数の操作ボタンに与えられた別個の機能を入力することを特徴とするゲーム方法。

【請求項 13】 請求項 11 又は 12 記載の方法を実行するプログラムを有する情報媒体。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、遊戯者が複数の操作ボタンを操作してゲームを行なうゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】遊戯者がゲーム装置を操作するためには、例えば、家庭用ゲーム機ではゲーム機用コントローラが設けられ、アーケード用ゲーム機では操作パネルが設けられている。これらコントローラや操作パネルには少なくとも複数の操作ボタンが設けられている。従来のゲーム装置では、これら複数の操作ボタンは同一の形状をしており、ゲームソフトウェアの方で、ゲームに応じて各操作ボタンに所定の機能を与えるようにしている。したがって、遊戯者はゲーム毎に各操作ボタンに与えられている機能を覚えて、それによりゲームを操作するようにしている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】このように、従来のゲーム装置では、ゲーム毎に操作ボタンに与えられる機能が異なるために、新しいゲームに習熟するためには、どの操作ボタンにどのような機能が与えられたかを覚えなければならず、この点が初心者にとっては負担であり、ゲームを気楽に行う上での障壁となっている。

【0004】本発明の目的は、ゲーム画面を見ながら複数の操作ボタンを直感的に操作することが可能なゲーム装置を提供することにある。

【0005】

【課題を解決するための手段】上記目的は、遊戯者が表示装置の画面表示に応じて複数の操作ボタンを操作してゲームを行なうゲーム装置であって、前記複数の操作ボタンは、互いに形状が異なり、前記操作ボタンの形状に応じて別個の機能が与えられ、前記操作ボタンに当た

れた別個の機能に応じた画面表示を行うことを特徴とするゲーム装置によって達成される。

【0006】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに大きさが異なり、前記操作ボタンの大きさを連想される別個の機能が与えるようにしてもよい。

【0007】上述したゲーム装置において、前記操作ボタンの大きさを連想される別個の機能とは、キャラクタ又はオブジェクトの大小、キャラクタ又はオブジェクトの上下動、数量の多少、比較結果の大小、画面表示されるボタンの大小、及び／又は画面内の上下位置に応じた機能であるようにしてもよい。

【0008】ことを特徴とするゲーム装置。

【0009】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、大きさが異なる大中小の操作ボタンであり、前記大中小の操作ボタンから連想される別個の機能とは、キャラクタ又はオブジェクトの大、中、小；キャラクタ又はオブジェクトの上方動作、平行動作、下方動作；数量の多い、中位、少ない；比較結果の大きい、等しい、小さい；画面表示されるボタンの大、中、小；及び／又は画面内の上位置、中位置、下位置に応じた機能であるようにしてもよい。

【0010】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに平面形状が異なり、前記操作ボタンの平面形状から連想される別個の機能が与えられているようにしてもよい。

【0011】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに高さが異なり、前記操作ボタンの高さから連想される別個の機能が与えられているようにしてもよい。

【0012】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに操作面形状が異なり、前記操作ボタンの操作面形状から連想される別個の機能が与えられているようにしてもよい。

【0013】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンは、互いに操作ストロークの深さが異なり、前記操作ボタンの操作ストロークの深さから連想される別個の機能が与えられているようにしてもよい。

【0014】上述したゲーム装置において、前記複数の操作ボタンに、その形状から連想される別個の機能と反対の機能が与えられているようにしてもよい。

【0015】

【発明の実施の形態】本発明の一実施形態によるゲーム装置を図1乃至図16を用いて説明する。

【0016】（ゲーム装置の構成）本実施形態のゲーム装置の構成を図1及び図2を用いて説明する。図1は本実施形態のゲーム装置のブロック図であり、図2は本実施形態によるゲーム装置の操作パネルを示す図である。

【0017】本実施形態のゲーム装置には、図1に示すように、ゲーム装置を制御するゲーム処理ボード10

と、プレイヤによる操作を入力するための入力装置11と、プレイヤに対して各種通知を行う出力装置12と、ゲーム画像を写し出すビデオモニタ13と、ゲーム音声を出力するスピーカ14とが設けられている。

【0018】入力装置11には、大きさの異なる3つの操作ボタン11S、11M、11Lが3組設けられている。図2に示すように、入力装置11の操作パネル11aには、3人が同時に操作できるように3つの操作位置が設けられ、各操作位置に、それぞれ、小型の操作ボタン11Sと、中型の操作ボタン11Mと、大型の操作ボタン11Lとが左から順番に配置されている。本実施形態の入力装置11には、ジョイスティックやトラックボール等のような方向キーやスタートボタン等は設けられていない。ゲームのスタート等の指示は、操作ボタン11S、11M、11Lが兼用している。

【0019】出力装置12には、図1に示すように、ゲームに関する表示を行う表示器12aや各種ランプ12bが設けられている。

【0020】ゲーム処理ボード10には、図1に示すように、カウンタ100と、全体を制御するCPU101と、補助演算処理装置であるコ・プロセッサ108とが設けられ、更に、プログラム等が格納されたROM102と、バッファメモリとしてのRAM103とが設けられている。また、音を発生するためのサウンド装置104と、音声を増幅するAMP105とが設けられ、AMP105にはスピーカ14が接続されている。また、入出力インタフェース106が設けられ、入力装置11と出力装置12とが接続されている。

【0021】ゲーム処理ボード10には、更に、地形データが格納された地形データROM109と、形状データ、すなわち、キャラクタ等の三次元データが格納された形状データROM111と、テクスチャデータが格納されたテクスチャデータROM113とが設けられている。

【0022】ゲーム処理ボード10には、更に、ジオメタライザ110と、描画装置112とが設けられている。ジオメタライザ110は、ポリゴンの形状データを変換マトリックスにより透視変換を行い、三次元仮想空間での座標系から視野座標系に変換したデータを得る。

【0023】描画装置112は、変換された視野座標系の形状データにテクスチャを貼り付けてテクスチャマップRAM114に出力すると共に、フレームバッファ115にも出力する。スクロールデータ演算装置107、文字等のスクロール画面のデータを計算する。

【0024】画像合成装置116は、スクロールデータ演算装置107からの文字情報を含むスクロール画面のデータと、フレームバッファ115からのポリゴン画面のデータとを合成する。合成されたフレーム画像データは、D/Aコンバータ117によりアナログ信号に変換され、ビデオモニタ13に出力されてゲーム画面として

表示される。

【0025】(ゲームの概要) 本実施形態のゲーム装置には複数のゲームプログラムが格納されており、複数のゲームプログラムから選択されたゲームを行なう。ゲーム開始時には、格納されている多数のゲームプログラムからゲーム装置により、例えば、3つのゲームが選択されビデオモニタ13に表示される。遊戯者はビデオモニタ13に表示された3つのゲームから操作ボタン11S、11M、11Lを押下して任意のゲームを選択する。

【0026】多数のゲームからビデオモニタ13に表示する少数のゲームを選択する方法としては、ランダムに選択する方法をベースとして、他の要素を加味して選択してもよい。例えば、そのときの時刻から時間帯に応じてゲームを選択するようにしてもよい。例えば、午前中か、午後か、夕方以降か、深夜かにより選択するゲームを変更してもよいし、平日か、休日かにより選択するゲームを変更してもよいし、春夏秋冬の季節により選択するゲームを変更してもよい。

【0027】また、ゲームの結果に応じて選択するゲームを変更してもよい。例えば、直前のゲームのスコアが良いときには難度の高いゲームを選択し、直前のゲームのスコアが悪いときには難度の低いゲームを選択して、遊戯者の技量に応じたゲームを選択する。

【0028】ゲームの連続方法について説明する。ゲームオーバーとなったときには、そのゲームで終了し、再開するにはコインの投入が必要である。良いスコアを出した場合には続けて次のゲームを行なうことができる。

【0029】また、あるゲームを行なっている間にゲーム画面内に次に行なわれるゲームの情報を提示してもよい。そのゲームが終了すると、続いて提示されたゲームが行なわれる。これにより、次のゲームへの遊戯者の期待感を高めることができる。

【0030】本実施形態のゲーム装置には火星をテーマにした多数のゲームプログラムが格納されている。各ゲームにおいて操作ボタン11S、11M、11Lに様々な機能が与えられる。本実施形態では、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさが異なるという特徴を利用して、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから連想される機能を与えるようにしている。これにより、遊戯者は操作ボタン11S、11M、11Lに与えられた機能を直観的に理解して容易にゲームに慣れることができる。しかも、操作ボタン11S、11M、11Lは大きさが異なるので、操作ボタン11S、11M、11Lを見ずに触るだけでボタンの判別が可能でありゲーム画面に集中することができる。

【0031】操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから連想される別個の機能としては、例えば、キャラクタ又はオブジェクトの大、中、小であったり、キャラクタ又はオブジェクトの上方動作、平行動作、下方動作

であったり、数量の多い、中位、少ないであったり、比較結果の大きい、等しい、小さいであったり、画面表示されるボタンの大、中、小であったり、ゲーム画面内の上位置、中位置、下位置であったりする。

【0032】本実施形態のゲーム装置に格納された多数のゲームは火星をテーマにしたものである。以下、ゲームの具体例について説明する。

【0033】(マーズカル右脳パワー) 図3のゲーム画面を用いて「マーズカル右脳パワー」ゲームについて説明する。このゲームは画面内に散らばっている火星人を素早く数えるゲームである。火星人を大きさで大中小に分類し、それぞれの大きさの火星人に割当てられた操作ボタン11S、11M、11Lを押して、その回数でカウントする。最初に大中小の火星人のカウントを完了したプレイヤーが1ポイント獲得でき、制限時間(30秒)内に最も多くのポイントを獲得したプレイヤーが勝ちとなる。

【0034】図3に示すように、ゲーム画面には問題表示画面200が設けられ、問題表示画面200の下部に3人の回答者席201A、201B、201Cが表示される。問題表示画面200の背景には火星市街が表示され、この中に3種類の大きさの火星市民202S、202M、202Lが表示される。火星市民202S、202M、202Lは問題表示画面200内に数えにくいように動き回る。その他に、障害物203として走る車203a、広告看板203b、銅像(図示せず)等が表示される。障害物203によっては動くようにしてもよい。問題表示画面200内上部には時間表示領域204に制限時間が表示される。

【0035】プレイヤーは問題表示画面200を見て、3種類の大きさの火星市民202S、202M、202Lをカウントして、大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lを押す。押した回数がカウント値として回答者席201A、201B、201Cに表示される。一番早く正解のカウント値に達したプレイヤーが勝ちとなる。プレイヤーが正解数以上をカウントすると、そのプレイヤーは失格となる。制限時間内に正解者がいない場合にはタイムアップとなる。全員が不正解又はタイムアップの場合には問題表示画面200に解答を表示する。

【0036】このゲームでは、小型の操作ボタン11Sには小さな火星市民202Sを割り当て、中型の操作ボタン11Mには中型の火星市民202Mを割り当て、大型の操作ボタン11Lには大きな火星市民202LSを割り当てたので、プレイヤーは、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから直感的に割り当てられた火星市民202S、202M、202Lを連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0037】(火星テロ発生～緊急生中継) 図4のゲーム画面を用いて「火星テロ発生～緊急生中継」ゲームに

について説明する。このゲームは画面内に出現する大中小の火星からテロリストだけを選んで撃つゲームである。大中小それぞれの操作ボタン11S、11M、11Lを押すことにより、その大きさの火星人を撃つことができる。ゲーム時間が終了した時点で最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0038】図4に示すように、ゲーム画面にはテロリスト出現画面210が設けられ、テロリスト出現画面210の下部に3人のプレイヤーキャラクタ211A、211B、211Cが表示される。テロリスト出現画面210の背景にはビルの廊下が表示され、1区画毎に両開きドアが設けられ、プレイヤーはドアを蹴破って室内に進入していく。テロリスト出現画面210内に3種類の大きさの火星テロリスト212S、212M、212Lのうちいずれかの火星テロリストが表示される。その他に、障害物として、3種類の大きさの火星民間人213S、213M、213Lのうちいずれかの火星民間人が表示される。テロリスト出現画面210内上部には時間表示領域214に制限時間が表示される。

【0039】ゲームの開始時にはテロリスト出現画面210はビルの廊下が表示され、両開きのドアが表示される。両開きのドアを蹴破ると、室内に火星テロリスト212S、212M、212Lと火星民間人213S、213M、213Lが表示される。同時に出現する火星テロリスト212Sと、212M、212Lと、火星民間人213S、213M、213Lとの組合せは、同じ大きさのものとならないように配慮される。例えば、大きな火星テロリスト212Lが表示された場合には、大きな火星民間人213Lは表れず、小さな火星民間人213Sと中位の火星民間人213Mが表れる。

【0040】プレイヤーは、表示された火星テロリスト212S、212M、212Lの大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lを押してテロリストを射撃する。間違った大きさの操作ボタン11S、11M、11Lを押すと、その大きさに対応する火星民間人213S、213M、213Lが間違って射撃され、プレイヤーにペナルティが課される。

【0041】最も早く正しい操作ボタン11S、11M、11Lを押して火星テロリスト212S、212M、212Lを射撃したプレイヤーが成功ポイントを得る。誤って火星民間人213S、213M、213Lを射撃したプレイヤーは失格となる。制限時間内に火星テロリスト212S、212M、212Lを射撃できない場合にはタイムアップとなる。

【0042】このゲームでは、小型の操作ボタン11Sには小さな火星テロリスト212Sと火星民間人213Sを割り当て、中型の操作ボタン11Mには中位の火星テロリスト212Mと火星民間人213Mを割り当て、大型の操作ボタン11Lには大きな火星テロリスト212Lと火星民間人213Lを割り当てたので、プレイヤ

は、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから割当てられた火星テロリスト212S、212M、212Lと火星民間人213S、213M、213Lを直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0043】(火星ナイターマーズボール中継) 図5のゲーム画面を用いて「火星ナイターマーズボール中継」ゲームについて説明する。このゲームは火星ピッチャーが投げてくるボールをタイミング良く打つゲームである。ボールの大きさで大中小に分類し、ボールの大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lを押すことによりバットを振る。ヒッティングゾーンでボールを打つとポイントが獲得できる。例えば、10球を打って最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0044】図5に示すように、ゲーム画面には3つのマウンドからバッターボックスに至る領域が示され、ゲーム画面の上部には3人の火星ピッチャ220A、220B、220Cが表示され、下部にはバッターとして3人のプレイヤーキャラクタ221A、221B、221Cが表示される。ゲーム画面の背景には超満員のスタジアムが表示される。火星ピッチャ220A、220B、220Cはプレイヤーキャラクタ221A、221B、221Cに対して3種類の大きさの異なるボール222S、222M、222Lを投げる。ボール222S、222M、222Lは、火星生物のような形状とし、小さいボール222Sと、中位の大きさのボール222Mと、大きなボール222Lを表示する。ボール222S、222M、222Lの大中小がプレイヤーに分かり易いように色違いにしてもよい。火星ピッチャ220A、220B、220Cのキャラクタの中央の投球数表示領域223A、223B、223Cに投球数が表示される。

【0045】プレイが開始されると、火星ピッチャ220A、220B、220Cは投げようとするボール222S、222M、222Lを握り、プレイヤーにボールの大きさを見せる。続いて、火星ピッチャ220A、220B、220Cは腕を振ってボールを投げる。火星ピッチャ220A、220B、220Cは、適宜投げるボールの球速を変化させるが、球速に合わせて腕の振りを変化させてプレイヤーに球速を知らせるようにする。

【0046】プレイヤーは、火星ピッチャ220A、220B、220Cが投げたボール222S、222M、222Lの大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lをタイミングよく押してヒッティングする。マウンドからバッターボックスに至る領域内にヒッティングゾーンを設けてある。ヒッティングゾーン内にボール222S、222M、222Lがあるときに操作ボタン11S、11M、11Lを押せば打ち返すことができる。ヒッティングゾーンの位置により打ち返すパワーを変化させる。打ち返すパワーにより獲得するポイント

10

20

30

40

50

変化する。例えば、ヒットは1ポイント、2塁打は2ポイント、3塁打は3ポイント、ホームランは4ポイントとする。ボール222S、222M、222Lがヒッティングゾーン以外の位置にあるときに操作ボタン11S、11M、11Lを押せば空振りとなる。押す操作ボタン11S、11M、11Lの種類を間違えた場合には空振りとなる。

【0047】制限時間内に所定球数、例えば、10球を終了して、正しい操作ボタン11S、11M、11Lをタイミングよく押して、最も多くのポイントを獲得した

10 プレイヤが勝ちとなる。  
【0048】このゲームでは、小型の操作ボタン11Sには小さなボール222Sを割り当て、中型の操作ボタン11Mには中位のボール222Mを割り当て、大型の操作ボタン11Lには大きなボール222Lを割り当てたので、プレイヤは、火星ピッチャ220A、220B、220Cが投げたボール222S、222M、222Lの大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lを直感的に連想することができ、初めてであっても

20 ゲームに容易に参加することができる。  
【0049】(火星で…はたらくオージサン) 図6のゲーム画面を用いて「火星で…はたらくオージサン」ゲームについて説明する。このゲームは溜まりまくった書類にハンコを押しまくるゲームである。大中小のどの操作ボタン11S、11M、11Lを押しても、ハンコを押すことができる。操作ボタン11S、11M、11Lを速く、たくさん連打するほどハンコを押すスピードがあがる。制限時間内に最も多くの書類にハンコを押したプレイヤの勝ちとなる。

30 【0050】図6に示すように、ゲーム画面には「はたらくオージサン」として3人のプレイヤキャラクタ230A、230B、230Cが表示される。プレイヤキャラクタ230A、230B、230Cは操作ボタン11S、11M、11Lを押されるたびに書類にハンコを押す。操作ボタン11S、11M、11Lの大きさに関係なく、どの操作ボタン11S、11M、11Lを押してもハンコが押される。

40 【0051】ハンコが押された書類はプレイヤキャラクタ230A、230B、230Cの脇に積み上げられる。プレイヤキャラクタ230A、230B、230Cの下部には押した枚数が表示される。プレイヤキャラクタ230A、230B、230Cの前には見学する子供キャラクタを表示する。

【0052】ゲーム画面の背景には火星の荒野を表示し、事務的作業とのギャップを強調する。ゲーム画面の上部には夕日が表示され、その夕日内の時間表示領域224に制限時間が表示される。

50 【0053】プレイが開始されると、プレイヤは操作ボタン11S、11M、11Lの種類に関係なく連打する。連打の早さにより押印書類の増え方を変化させる。

普通で速度で連打した場合には、操作ボタン11S、11M、11Lを押した回数だけ押印書類が増えるが、非常に高速で連打した場合には、操作ボタン11S、11M、11Lを押した回数以上に押印書類を増やす。制限時間になるまでプレイヤは操作ボタン11S、11M、11Lを押し続け、制限時間内に最も多くの押印書類を作ったプレイヤの勝ちとなる。

【0054】このゲームは、操作ボタン11S、11M、11Lの形状とは関係なく、単に操作ボタン11S、11M、11Lを速く押すという単純の動作を競うので、初心者であってもゲームに容易に参加して楽しむことができる。

【0055】(火星狂時代) 図7のゲーム画面を用いて「火星狂時代」ゲームについて説明する。このゲームはプレイヤを追いかけてくるコックさんから走って逃げるゲームである。操作ボタン11S、11M、11Lの内、中型の操作ボタン11Mを連打することでキャラクタを走らせることができ、小型の操作ボタン11Sを押すことでキャラクタをしゃがませて障害物を避けることができ、大型の操作ボタン11Lを押すことでキャラクタをジャンプさせて障害物を避けることができる。最も早くコックさんから逃げ切ったプレイヤの勝ちとなる。

【0056】図7に示すように、ゲーム画面は上中下の3つのゲーム領域240A、240B、240Cに分割されている。ゲーム領域240A、240B、240Cには左側に追いかける火星人のコック241A、241B、241Cがそれぞれ表示される。中華鍋とオタマを持って追いかけて、途中の障害物は全て弾き飛ばす。ゲーム領域240A、240B、240Cの真ん中に逃げるプレイヤキャラクタ242A、242B、242Cが表示される。ゲーム領域240A、240B、240Cの真ん中に逃げるプレイヤキャラクタ242A、242B、242Cが表示され、ゲーム領域240A、240B、240Cの右側に障害物243A、243B、243Cが表示される。ゲーム領域240A、240B、240Cの右端の時間表示領域244A、244B、244Cに制限時間が表示される。

【0057】プレイが開始されると、ゲーム領域240A、240B、240Cの左端から火星人のコック241A、241B、241Cがプレイヤキャラクタ242A、242B、242Cを追いかける。プレイヤキャラクタ242A、242B、242Cは操作ボタン11S、11M、11Lの押下状態により様々な動作する。何も押されていない場合、プレイヤキャラクタ242A、242B、242Cは最低速度で走る。中型の操作ボタン11Mを押すとプレイヤキャラクタ242A、242B、242Cの走る速度が速くなる。小型の操作ボタン11Sを押すことでキャラクタ242A、242B、242Cがしゃがむ動作をする。大型の操作ボタン11Lを押すとキャラクタ242A、242B、242



Cがジャンプする動作をする。操作ボタン11S、11M、11Lを適切に押すことにより、速く走りながら障害物243A、243B、243Cを避けることができる。

【0058】最も早く、障害物243A、243B、243Cに衝突することなく火星人のコック241A、241B、241Cから逃げ切れたプレイヤーが勝ちとなる。

【0059】このゲームでは、小型の操作ボタン11Sにはキャラクタがしゃがむという動作を割り当て、中型の操作ボタン11Mにはキャラクタが走るという動作を割り当て、大型の操作ボタン11Lにはキャラクタがジャンプするという動作を割り当てたので、プレイヤーは、障害物243A、243B、243Cに配慮しながら火星人のコック241A、241B、241Cから逃げるのに適切な操作ボタン11S、11M、11Lを直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0060】(ママママ、マーズ) 図8のゲーム画面を用いて「ママママ、マーズ」ゲームについて説明する。このゲームは、1枚目の絵に対して2枚目の絵が大きいのか小さいかを答えるゲームである。操作ボタン11S、11M、11Lの内、大型の操作ボタン11Lで「大きい」と答え、中型の操作ボタン11Mで「同じ」と答え、小型の操作ボタン11Sで「小さい」と答える。最も早く正解の操作ボタン11S、11M、11Lを押したプレイヤーがポイントを獲得する。全5問を答えて最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0061】図8に示すように、ゲーム画面の中央に絵パネル250を手を持った火星んキャラクタ251が表示される。火星んキャラクタ251には、記憶する1枚目の絵パネル250Aを手を持った最初の火星んキャラクタ251Aと、出題の2枚目の絵パネル250Bを手を持った火星んキャラクタ251Bとがいる。ゲーム画面の下部にはプレイヤーキャラクタ253A、253B、253Cが表示される。ゲーム画面には、適宜、火星んキャラクタ251A、251Bからも、プレイヤーキャラクタ253A、253B、253Cからも、問題文や回答の吹き出しが表示される。

【0062】プレイが開始されると、火星んキャラクタ251Aが記憶する1枚目の絵パネル250Aを手を持って一定時間だけプレイヤーに表示する。このとき、出題の2枚目の絵パネル250Bを手を持った火星んキャラクタ251Bは後ろ向きになっている。続いて、火星んキャラクタ251Bが出題の2枚目の絵パネル250Bを手を持ってプレイヤーに向けて表示し、「最初の絵より鳥の数は、多い？少ない？」と出題する。プレイヤーは、「最初の絵より鳥の数は多い」と判断すれば大型の操作ボタン11Lを押し、「最初の絵より鳥の数が少ない」と判断すれば小型の操作ボタン11Lを押し、「最初の

絵と鳥の数は同じ」と判断すれば中型の操作ボタン11Lを押し。最も早く正解の操作ボタン11S、11M、11Lを押したプレイヤーがポイントを獲得する。制限時間内に正解者がいない場合や全員が不正解の場合には回答が表示される。全5問を答えて最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0063】このゲームでは、比較結果の回答として、小型の操作ボタン11Sには「小さい」という回答を割り当て、大型の操作ボタン11Lには「大きい」という回答を割り当て、中型の操作ボタン11Mには「等しい」という回答を割り当てたので、プレイヤーは、クイズに解答するのに適切な操作ボタン11S、11M、11Lを直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0064】(火星☆ラブ☆せれな〜で☆ブギ) 図9のゲーム画面を用いて「火星☆ラブ☆せれな〜で☆ブギ」ゲームについて説明する。このゲームはぐるぐる回る観覧車から愛しの彼女がいるゴンドラを探し当てるゲームである。大中小どれでも操作ボタン11S、11M、11Lを押すと、観覧車が止まり、ゴンドラに乗り込むことができる。乗り場エリアに、乗り込み可能なゴンドラがない場合には失敗となる。一番最初に愛しの彼女がいるゴンドラに乗り込んだプレイヤーの勝ちとなる。

【0065】図9に示すように、ゲーム画面には12基のゴンドラを有する火星生物の観覧車260が表示される。乗り込み可能な使用前ゴンドラと、乗り込み不可能な使用后ゴンドラがある。ゲーム画面の背景には夜の火星遊園地が表示される。観覧車260の最下部には乗り場エリア261が表示され、その周囲には順番待ちのプレイヤーキャラクタ262A、262B、262Cが表示される。

【0066】プレイが開始されると、プレイヤーは、プレイヤーキャラクタ262A、262B、262Cが乗り場エリア261に達したタイミングで使用前ゴンドラが来るのを待って、操作ボタン11S、11M、11Lの種類に関係なくいずれかを押してゴンドラに乗り込む。ゴンドラには愛しの彼女が乗っている当たりゴンドラと、やくざののっている外れゴンドラがあり、運良く当たりゴンドラに乗り込めばカップルが成立する。制限時間内までゲームを継続し、最も早く当たりゴンドラに乗り込んだプレイヤーの勝ちとなる。

【0067】このゲームは、操作ボタン11S、11M、11Lの形状とは関係なく、単に操作ボタン11S、11M、11Lをタイミング良く押すという単純な動作と運を競うので、初心者であってもゲームに容易に参加して楽しむことができる。

【0068】(火星黄門) 図10のゲーム画面を用いて「火星黄門」ゲームについて説明する。このゲームは黄門様を取り出す印籠に素速く反応して土下座をするゲームである。大中小どれでも操作ボタン11S、11M、



11Lを押すと、土下座をすることができる。最も素早く土下座をしたプレイヤーがポイントを獲得する。印籠以外のアイテムを取り出したときやアイテムの取り出しタイミングの前に操作ボタン11S、11M、11Lを押すと、お手つきとして減点となる。10回終了時に最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0069】図10に示すように、ゲーム画面には火星人の黄門様270が表示される。黄門様270は印籠271以外にも様々なアイテムをランダムに出す。黄門様270の左右には家来が表示される。ゲーム画面の下部にはプレイヤーキャラクタ272A、272B、272Cが表示される。操作ボタン11S、11M、11Lの種類に関係なく、いずれかを押すと土下座をする。

【0070】プレイが開始されると、プレイヤーは、黄門様270が出すアイテムに注目し、印籠271が出されると、直ちに操作ボタン11S、11M、11Lを押してプレイヤーキャラクタ272A、272B、272Cを土下座させる。最も早く操作ボタン11S、11M、11Lを押して土下座したプレイヤーがポイントを獲得する。印籠以外のアイテムに対して操作ボタン11S、11M、11Lを押すとお手つきとして減点される。全10回の話が終了して最も多くのポイントを書くとしたプレイヤーの勝ちとなる。

【0071】このゲームは、操作ボタン11S、11M、11Lの形状とは関係なく、単に操作ボタン11S、11M、11Lをタイミング良く押すという単純な動作を競うので、初心者であってもゲームに容易に参加して楽しむことができる。

【0072】(火星の拳) 図11のゲーム画面を用いて「火星の拳」ゲームについて説明する。このゲームは画面内に出現する敵キャラクタの身体にマークされた「秘孔」の順番通り大中小の操作ボタン11S、11M、11Lを入力するゲームである。「大秘孔」には大型の操作ボタン11Lが対応し、「中秘孔」には中型の操作ボタン11Mが対応し、「小秘孔」には小型の操作ボタン11Sが対応する。一番最初に全ての秘孔を入力したプレイヤーがポイントを獲得する。ゲーム時間が終了した時点で最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0073】図11に示すように、ゲーム画面には火星人の敵キャラクタ280が表示されている。敵キャラクタ280の身体中には多数の秘孔マーク281S、281M、281Lが表示されている。秘孔マーク281S、281M、281Lには小型の秘孔マーク281S、中型の秘孔マーク281M、大型の秘孔マーク281Lがあり、その中央には入力順を示す数字が記載されている。秘孔マーク281S、281M、281Lは、その大きさにより色を変えて表示を分かり易くしてもよい。ゲーム画面の下方に3人のプレイヤーキャラクタ282A、282B、282Cが表示される。

【0074】ゲームが開始すると、突然、敵キャラクタ280が出現する。敵キャラクタ280の身体にはランダムに秘孔マーク281S、281M、281Lが表示されている。プレイヤーは秘孔マーク281S、281M、281Lの記載された数字の順番で、操作ボタン11S、11M、11Lを間違いなく押下する。最も早く操作ボタン11S、11M、11Lを正しく押したプレイヤーがポイントを獲得する。操作ボタン11S、11M、11L入力の順番を間違えると失格となる。複数種類の敵キャラクタ280に対してゲームを行う。最後の敵キャラクタ280は秘孔マーク281S、281M、281Lが表示された後に消されるので、プレイヤーは記憶により操作ボタン11S、11M、11Lを押す必要がある。最終的に最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0075】このゲームでは、小型の操作ボタン11Sには小秘孔マーク281Sを割り当て、中型の操作ボタン11Mには中秘孔マーク281Mを割り当て、大型の操作ボタン11Lには大秘孔マーク281Lを割り当てたので、プレイヤーは、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから割り当てられた秘孔マーク281S、281M、281Lを直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0076】(マア坊ズー坊天気どう?) 図12のゲーム画面を用いて「マア坊ズー坊天気どう?」ゲームについて説明する。このゲームはマア坊ズー坊に指定された土地の天気を答えるゲームである。「晴れ」には大型の操作ボタン11Lが対応し、「曇り」には中型の操作ボタン11Mが対応し、「雨」には小型の操作ボタン11Sが対応する。一番最初に正確な天気を答えたプレイヤーがポイントを獲得する。ゲーム時間が終了した時点で最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0077】図12に示すように、ゲーム画面の中央にはお天気パネル290が表示される。お天気パネル290の上部には火星人の双子であるマア坊ズー坊291が表示され、マア坊ズー坊291から問題文の台詞292が表示される。お天気パネル290には火星の天気図が表示され、天気図中に地名と天気マーク294が表示される。土地の位置及び天気はランダムに変化する。晴れの場合は大型の天気マーク294L、曇りの場合は中型の天気マーク294M、雨の場合は小型の天気マーク294Sが表示され、操作ボタン11S、11M、11Lとの対応が分かり易いように表示されている。プレイヤーに解答された地名293と天気マーク294は順次消えていく。ゲーム画面の下方に3人のプレイヤーキャラクタ295A、295B、295Cが表示される。

【0078】ゲームが開始すると、天気図中に地名293と天気マーク294が表示される。位置及び天気はランダムに変化する。晴れの所には大型の天気マーク294Lが表示され、曇りの所には中型の天気マーク294

Mが表示され、雨の所には小型の天気マーク294Sが表示される。続いて、マア坊ズー坊291から問題文の台詞292が表示される。例えば、「クリアクリーンの天気どう?」という台詞292が表示されると、プレイヤーは天気図から地名を探し、その所の天気を読み取って、その天気に対応する操作ボタン11S、11M、11Lを押下する。クリアクリーンは「晴れ」であるから大型の操作ボタン11Lが正解である。最も早く操作ボタン11S、11M、11Lを正しく押したプレイヤーがポイントを獲得する。操作ボタン11S、11M、11L入力を間違えると失格となる。順次次の問題に進み、制限時間に達するまで行う。ゲーム時間が終了した時点で最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0079】このゲームでは、大型の操作ボタン11Lには「晴れ」を割り当て、中型の操作ボタン11Mには「曇り」を割り当て、小型の操作ボタン11Sには「雨」を割り当てたので、プレイヤーは、操作ボタン11S、11M、11Lの大きさから割り当てられた天気を直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0080】(スーパー火星競馬)図13のゲーム画面を用いて「スーパー火星競馬」ゲームについて説明する。このゲームは一着で走り込んでくる競走馬のゴールの瞬間を写真に撮るゲームである。大中小どれでも操作ボタン11S、11M、11Lを押すと、写真を撮ることができる。撮影は1回だけできる。先頭馬がゴールに最も近い写真を撮ったプレイヤーの勝ちとなる。先頭馬がゴールを過ぎた後に撮影した場合は失格である。

【0081】図13に示すように、ゲーム画面にはゴール付近の競馬場が表示され、競馬場内に複数の火星競走馬300が表示される。ゴールライン301にはゴール表示板302が表示される。背景には競馬中継の模様を映し出すオーロラビジョン302が表示される。ゲーム画面の下部にはプレイヤーキャラクタ303A、303B、303Cが表示される。

【0082】プレイが始まると、競馬の実況中継が音声により流される。ゲーム画面に火星競走馬300は表れていない。競争が第4コーナをまわり最終段階になったことを音声で案内し、続いて、画面左側から火星競走馬300が表れる。プレイヤーは、火星競走馬200の競争状態に注目し、先頭馬がゴールに最も近い瞬間を狙って操作ボタン11S、11M、11Lのいずれかを押下し、そのときの写真を撮る。先頭馬がゴールライン302に最も近い状態を撮影したプレイヤーの勝ちとなる。先頭馬がゴールを過ぎた後に撮影した場合は失格となる。

【0083】このゲームは、操作ボタン11S、11M、11Lの形状とは関係なく、単に操作ボタン11S、11M、11Lをタイミング良く押すという単純な

動作を競うので、初心者であってもゲームに容易に参加して楽しむことができる。

【0084】(マーズTV★ニュース12オクロック)図14のゲーム画面を用いて「マーズTV★ニュース12オクロック」ゲームについて説明する。このゲームは火星の正午5秒前からカウントして時間ピッタリに時報を知らせるゲームである。大中小どれでも操作ボタン11S、11M、11Lを押すと、時報を知らせることができる。時報の知らせは1回だけできる。最も正確な時間を知らせたプレイヤーの勝ちとなる。正午を過ぎた後に押した場合は失格としてもよい。

【0085】図14に示すように、ゲーム画面にはニュースパネル310が表示される。ニュースパネル310には計る時間が表示される。ゲーム画面の下部にはプレイヤーキャラクタ311A、311B、311Cが表示され、プレイヤーキャラクタ311A、311B、311Cの前には電光掲示板312A、312B、312Cが表示される。

【0086】プレイが始まると、番組タイトルの表示の後、カウント時間を設定し、正午5秒前になると、ニュースパネル310に「5秒数えてボタンを押せ!」という問題が表示される。プレイヤーは、正午になったと思うタイミングを狙って操作ボタン11S、11M、11Lのいずれかを押下する。電光掲示板312A、312B、312Cに操作ボタン11S、11M、11Lを押下したときに正確な時刻が表示され、最も正午に近いプレイヤーの勝ちとなる。

【0087】このゲームは、操作ボタン11S、11M、11Lの形状とは関係なく、単に操作ボタン11S、11M、11Lをタイミング良く押すという単純な動作を競うので、初心者であってもゲームに容易に参加して楽しむことができる。

【0088】(マーズ3秒クッキング)図15のゲーム画面を用いて「マーズ3秒クッキング」ゲームについて説明する。このゲームはプレイヤーの前に次々と置かれていく食材を一定時間内に切り刻んでいくゲームである。食材の大きさに大中小に分類し、食材の大きさに対応する操作ボタン11S、11M、11Lを押すことで切ることができる。切った回数がそのままポイントとして加算される。全てに食材について切り終わった時に、最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0089】図15に示すように、ゲーム画面の背景には火星人のコック320が表示される。ゲーム画面の中央には3人のプレイヤーキャラクタ321A、321B、321Cが表示される。プレイヤーキャラクタ321A、321B、321Cは包丁を持っており、その前に食材が載るまな板322A、322B、322Cが表示される。3種類の大きさの食材323S、323M、323Lが提供される。小型の食材323Sには小型の操作ボタン11Sが対応し、中型の食材323Mには中型の操

作ボタン 11M が対応し、大型の食材 323L には大型の操作ボタン 11L が対応する。プレイヤーは、自分の前に置かれた食材 323S、323M、323L に対応する操作ボタン 11S、11M、11L を押して食材を切り刻む。誤った操作ボタン 11S、11M、11L を押すと、他のプレイヤーの食材を切り刻むことになる。

【0090】ゲームが開始すると、導入画面が表示された後、プレイヤーキャラクタ 321A、321B、321C の前のまな板 322A、322B、322C に 3 種類の食材 323S、323M、323L が置かれる。プレイヤーは、自分の前に置かれた食材 323S、323M、323L の大きさに対応する操作ボタン 11S、11M、11L を押して食材を切り刻む。大型の食材 323L の場合には大型の操作ボタン 11L を押し、中型の食材 323M の場合には中型の操作ボタン 11M を押し、小型の食材 323S の場合には小型の操作ボタン 11S を押す。操作ボタン 11S、11M、11L を誤って押すと、他のプレイヤーの食材を切り刻むことになる。制限時間内で最も細かく切り刻んだプレイヤーの勝ちとなる。何品もの食材についてゲームを行い、ゲーム時間が終了した時点で最も多くのポイントを獲得したプレイヤーの勝ちとなる。

【0091】このゲームでは、大型の操作ボタン 11L には大型の食材 323L を割り当て中型の操作ボタン 11M には中型の食材 323M を割り当て、小型の操作ボタン 11S には小型の食材 323S を割り当てたので、プレイヤーは、操作ボタン 11S、11M、11L の大きさから割り当てられた食材を直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0092】(MARS SHOCK TV SHOPPING ～ モアマッスル) 図 16 のゲーム画面を用いて「MARS SHOCK TV SHOPPING ～ モアマッスル」ゲームについて説明する。このゲームは痩せた身体をトレーニングして筋肉をつけるゲームである。操作ボタン 11S、11M、11L を大→中→小→中→大→…の順番で押すことによりバーベルを上げ下げする。バーベルを上げ下げするほど筋肉がついてくる。一番最初に理想の体型となったプレイヤーの勝ちとなる。

【0093】図 16 に示すように、ゲーム画面の上部には語呂合わせした申し込み電話番号 330 が表示され、その下にはトレーニングジムの宣伝文句 331 が表示される。ゲーム画面の中央には 3 人のプレイヤーキャラクタ 332A、332B、332C が表示される。プレイヤーキャラクタ 332A、332B、332C は、最初は痩せているがトレーニングを続けるにつれて筋肉がついてくる。プレイヤーキャラクタ 332A、332B、332C は、操作ボタン 11S、11M、11L の押下によりバーベル 333A、333B、333C を上げ下げする。大型の操作ボタン 11L を押すとバーベル 333

A、333B、333C を上げ、中型の操作ボタン 11M を押すとバーベル 333A、333B、333C を維持し、小型の操作ボタン 11L を押すとバーベル 333A、333B、333C を下げる。操作ボタン 11S、11M、11L を大→中→小→中→大→…の正しい順番で早く押すことによりバーベル 333A、333B、333C を何回も上げ下げすることができる。

【0094】ゲームが開始すると、導入画面が表示された後、痩せたプレイヤーキャラクタ 321A、321B、321C が表示される。続いて、プレイヤーは、大→中→小→中→大→…の正しい順番で操作ボタン 11S、11M、11L を押してバーベル 333A、333B、333C を上げ下げする。押す順番を間違えると、バーベル 333A、333B、333C の動きが一定時間停止する。プレイヤーは、正しい順番でできるだけ早く操作ボタン 11S、11M、11L を押下して、トレーニングを競う。制限時間内で最も多数回、バーベル 333A、333B、333C を上げ下げして筋肉をつけたプレイヤーの勝ちとなる。

【0095】このゲームでは、大型の操作ボタン 11L にバーベルを上げるという動作を割り当て、中型の操作ボタン 11M にバーベルを維持するという動作を割り当て、小型の操作ボタン 11L にバーベルを下げるという動作を割り当てたので、プレイヤーは、操作ボタン 11S、11M、11L の正しい順番の操作を直感的に連想することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【0096】〔変形実施形態〕本発明は上記実施形態に限らず種々の変形が可能である。例えば、上記実施形態では、大中小の 3 種類の大きさの異なる操作ボタンを用いたが、3 種類に限定されるものではなく 2 種類でも 4 種類以上でも良い。

【0097】また、上記実施形態では操作ボタンの大きさが異なったが、他の態様で形状が異なるようにしてもよい。例えば、○、△、□等のように互いに操作ボタンの平面形状が異なるようにしてもよい。ゲーム画面に、○、△、□等のような形状そのもの又はそれを連想させるものを表示し、平面形状の異なる操作ボタンに別個の機能を割り当てるようにする。

【0098】また、高い、中位、低い等のように操作ボタンの高さが互いに異なるようにしてもよい。ゲーム画面に、高い、中位、低い等のように操作ボタンの高さを連想させるものを表示し、異なる操作ボタンに別個の機能を割り当てるようにする。

【0099】また、球形、円錐形、台形等のように操作ボタンの操作面形状が互いに異なるようにしてもよい。ゲーム画面に、球形、円錐形、台形等の形状そのもの又はそれを連想させるものを表示し、異なる操作ボタンに別個の機能を割り当てるようにする。

【0100】また、深い、中位、浅い等のように操作ボ

タンの操作ストロークの深さが異なるようにしてもよい。ゲーム画面に、深い、中位、浅い等のように操作ボタンの操作ストロークの深さから連想される別個の機能が与えられる。

【0101】また、上記実施形態では、操作ボタンの大きさ等の形状に応じた機能が与えられたが、意図的にその形状とは反対の機能を与えるようにしてもよい。例えば、大中小の操作ボタンに対して、大型のマークに対して小型の操作ボタンを割り当て、小型のマークに対して大型の操作ボタンを割り当てる。ゲームの難易度を上げることができる。

【0102】また、上記実施形態ではゲームセンタ等に設置されるゲーム装置に本発明を適用したが、家庭用ゲーム機に適用してもよい。また、上記実施形態によるゲームを実現するプログラムはROMにより提供されたが、その他の情報記憶媒体により提供されてもよい。情報記憶媒体としては外部から供給されるメモリカード等のようなものの他に、ゲーム装置内部のメモリやHDD等の情報記憶媒体でもよい。また、書換可能な情報記憶媒体だけではなく、CD-ROMのような書換不可能な情報記憶媒体でもよい。また、他の情報媒体でもよい。ここでいう情報媒体とは、何等かの物理的手段により情報が記録されているものであって、ゲーム装置等の情報処理装置に所定の機能、例えば、ゲームプログラムの実行を行わせることができるものである。

【0103】情報媒体には、例えば、CD-R、ゲームカートリッジ、フロッピーディスク、磁気テープ、光磁気ディスク、CD-ROM、DVD-ROM、DVD-RAM、ROMカートリッジ、バッテリーバックアップ付きのRAMメモリカートリッジ、フラッシュメモリカートリッジ、不揮発性RAMカートリッジ等を含む。また、電話回線等の有線通信媒体、マイクロ波回線等の無線通信媒体等の通信媒体を含む。インターネットもここでいう通信媒体に含まれる。

【0104】また、上記実施形態はゲーム装置に本発明を適用したが、パーソナルコンピュータのような他の電子装置におけるゲーム等の制御にも適用することができる。

【0105】

【発明の効果】以上の通り、本発明によれば、複数の操作ボタンは、互いに形状が異なり、操作ボタンの形状に応じて別個の機能が与えられ、操作ボタンに当たられた別個の機能に応じた画面表示を行うようにしたので、ゲーム画面を見ながら複数の操作ボタンを直感的に操作することができ、初めてであってもゲームに容易に参加することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態によるゲーム装置のブロック図である。

【図2】本発明の第1実施形態によるゲーム装置の操作

パネルを示す図である。

【図3】「マーズカル右脳パワー」のゲーム画面を示す図である。

【図4】「火星テロ発生～緊急生中継」のゲーム画面を示す図である。

【図5】「火星ナイターマーズボール中継」のゲーム画面を示す図である。

【図6】「火星で…はたらくオージサン」のゲーム画面を示す図である。

【図7】「火星狂時代」のゲーム画面を示す図である。

【図8】「ママママ、マーズ」のゲーム画面を示す図である。

【図9】「火星☆ラブ☆せれな～で☆ブギ」のゲーム画面を示す図である。

【図10】「火星黄門」のゲーム画面を示す図である。

【図11】「火星の拳」のゲーム画面を示す図である。

【図12】「マア坊ズー坊天気どう？」のゲーム画面を示す図である。

【図13】「スーパー火星競馬」のゲーム画面を示す図である。

【図14】「マーズTV★ニュース12オクロック」のゲーム画面を示す図である。

【図15】「マーズ3秒クッキング」のゲーム画面を示す図である。

【図16】「MARS SHOCK TV SHOPPING～モアマッスル」のゲーム画面を示す図である。

【符号の説明】

10…ゲーム処理ボード

100…カウンタ

101…CPU

102…ROM

103…RAM

104…サウンド装置

105…AMP

106…入出力インタフェース

107…スクロールデータ演算装置

108…コ・プロセッサ

109…地形データROM

110…ジオメタライザ

111…形状データROM

112…描画装置

113…テキストチャデータROM

114…テキストチャマップRAM

115…フレームバッファ

116…画像合成装置

117…D/Aコンバータ

11…入力装置

11a…操作パネル

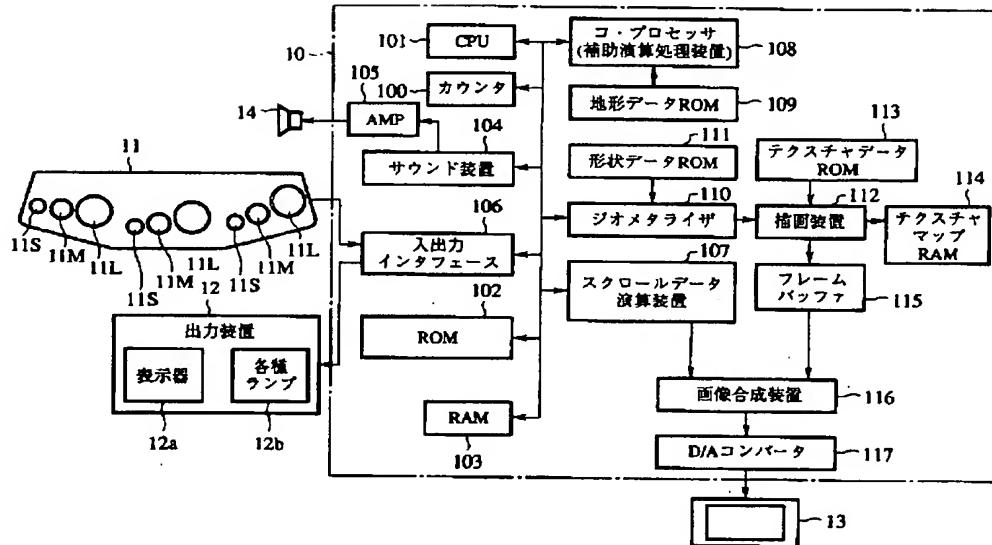
11S…小型操作ボタン

11M…中型操作ボタン

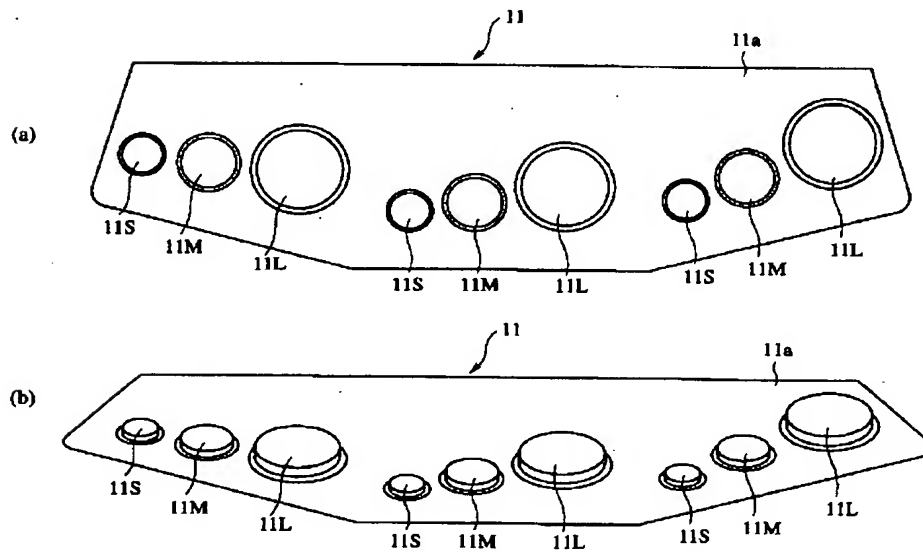
11L…大型操作ボタン  
 12…出力装置  
 12a…表示器

\* 12b…各種ランプ  
 13…ビデオモニタ  
 \* 14…スピーカ

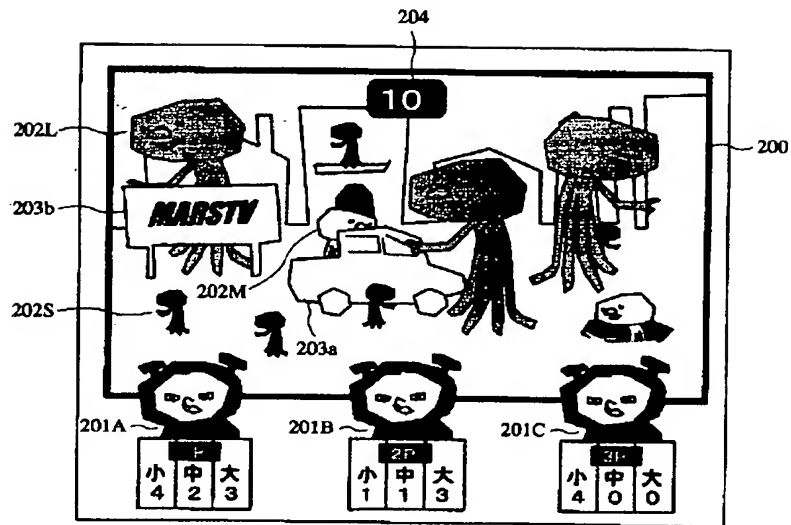
【図1】



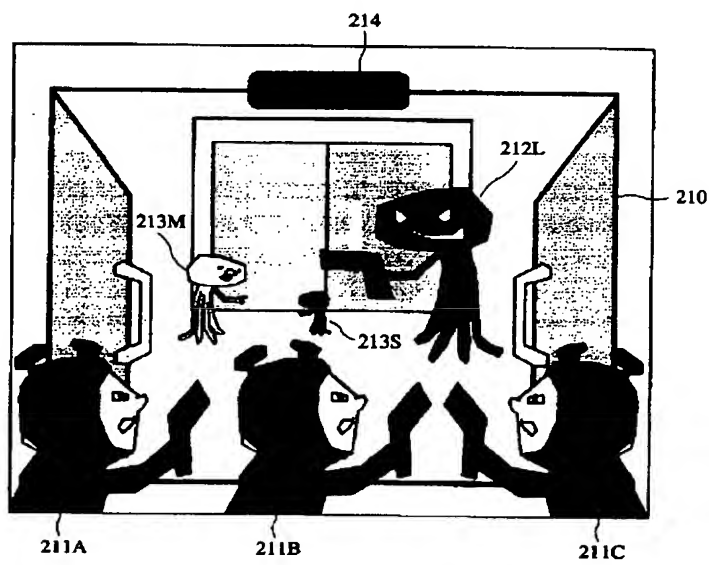
【図2】



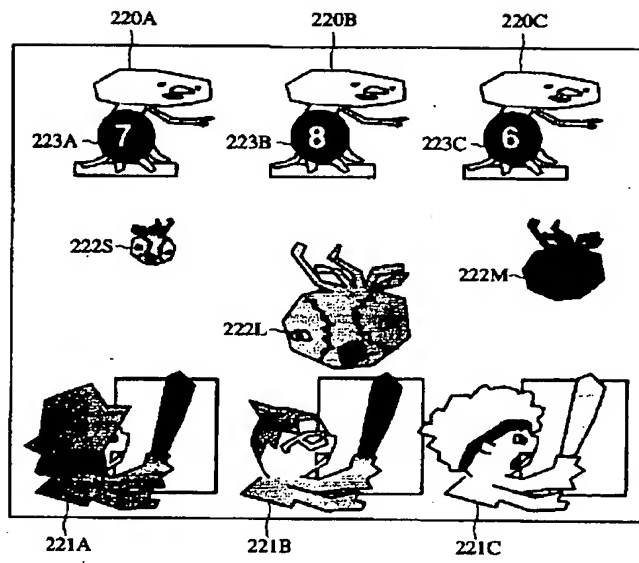
【図3】



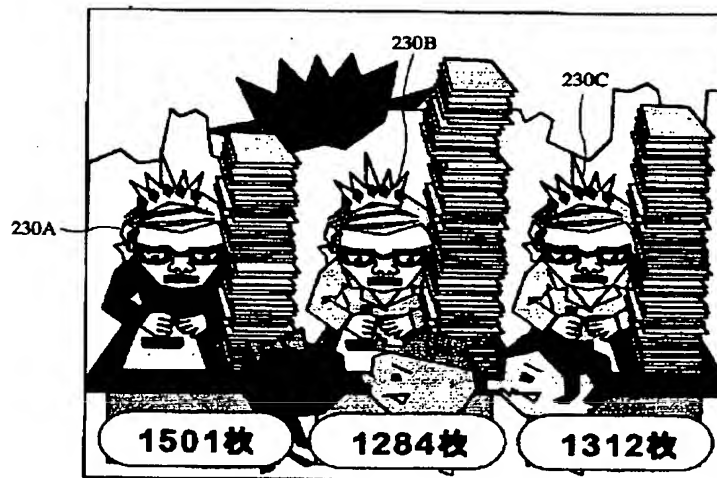
【図4】



【図5】

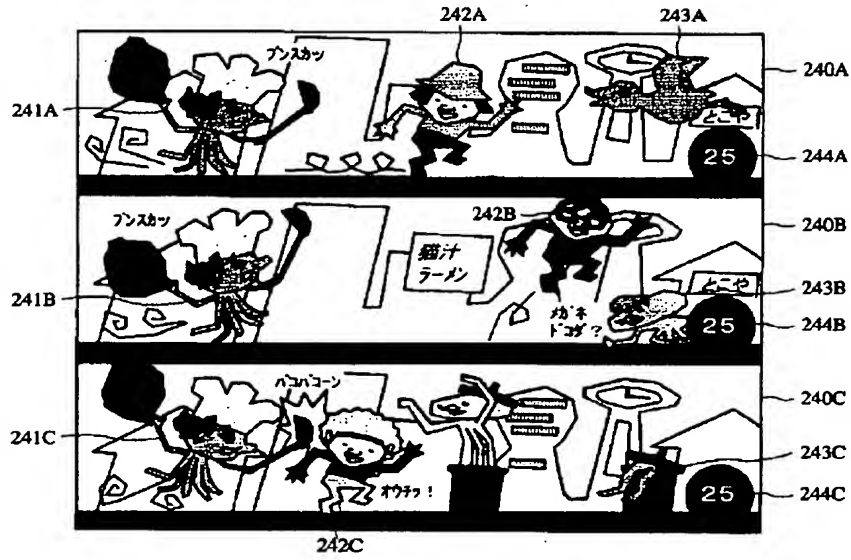


【図6】

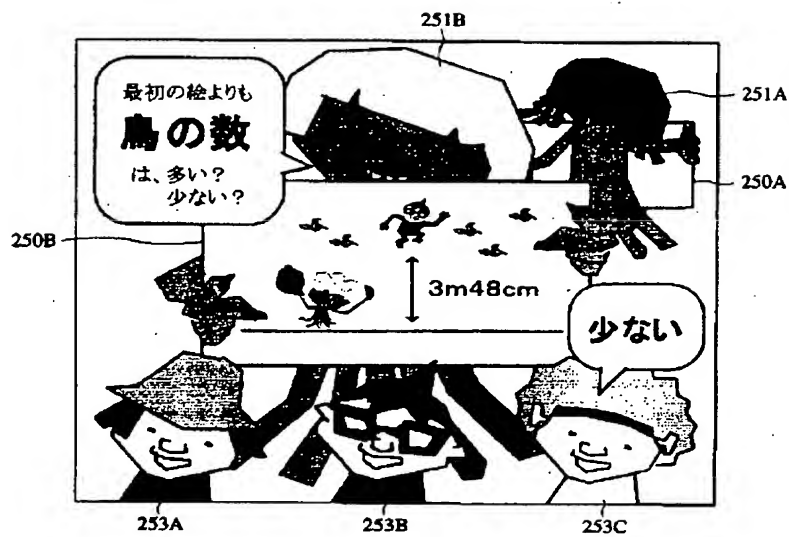




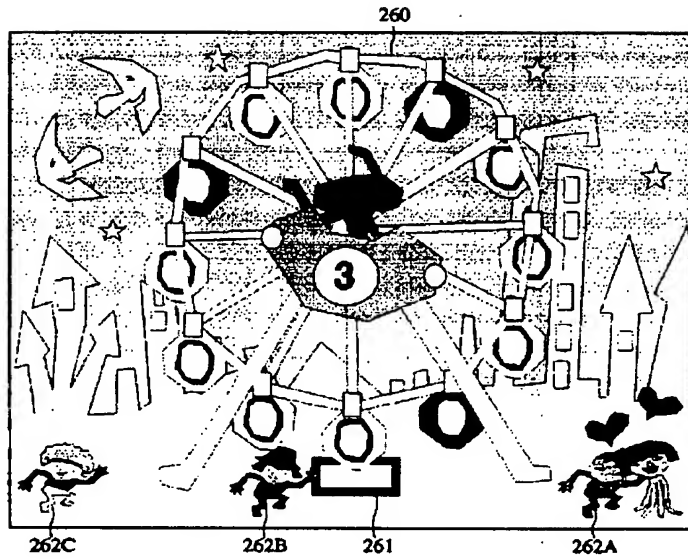
【図7】



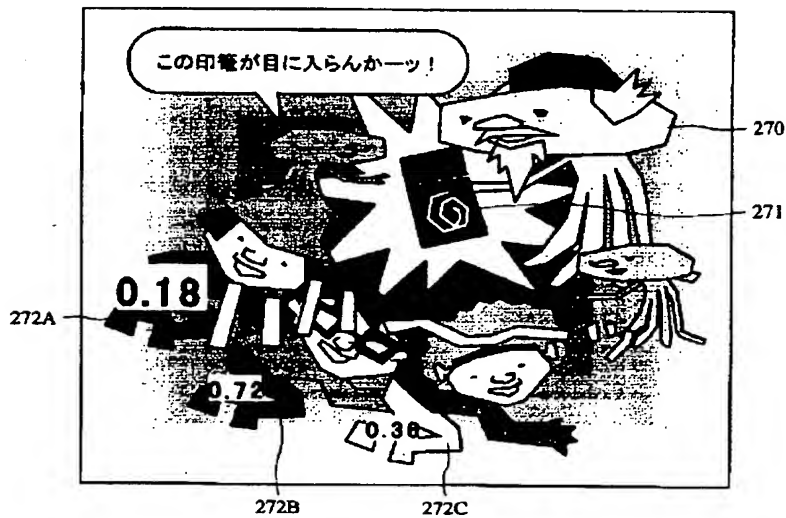
【図8】



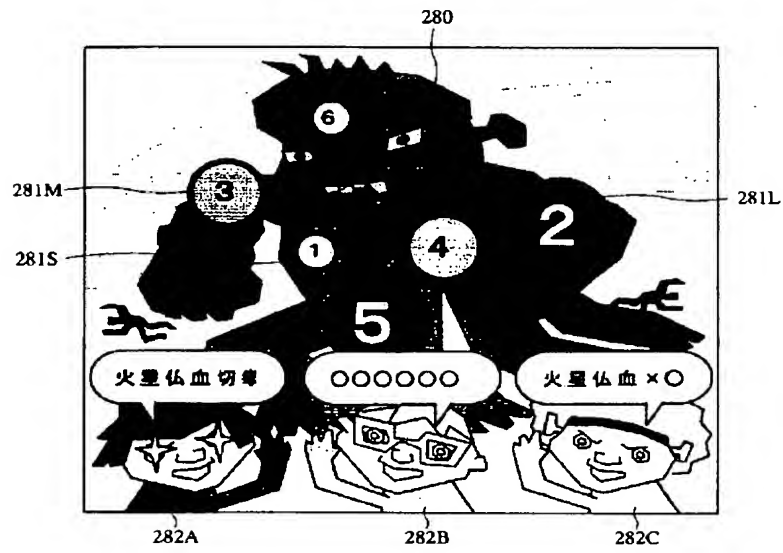
【図9】



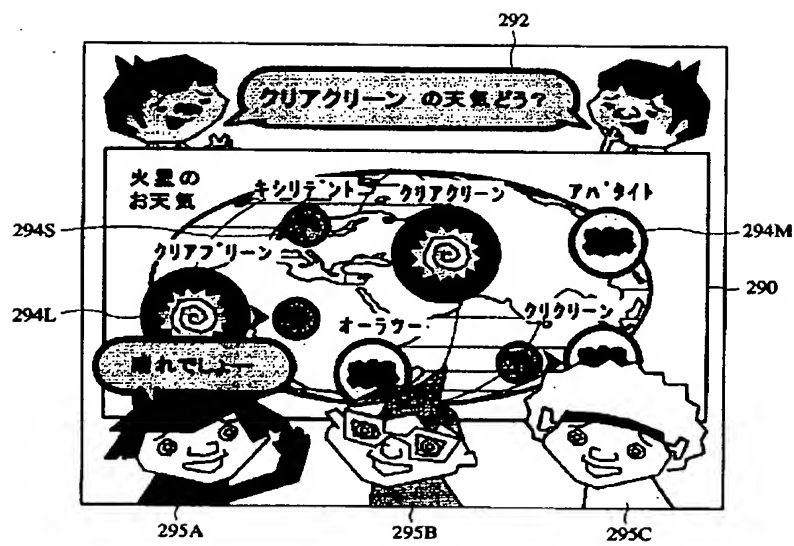
【図10】



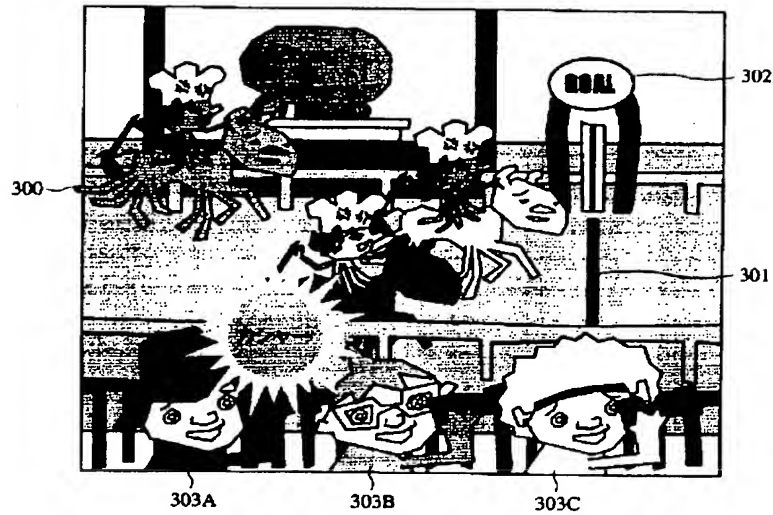
【図11】



【図12】



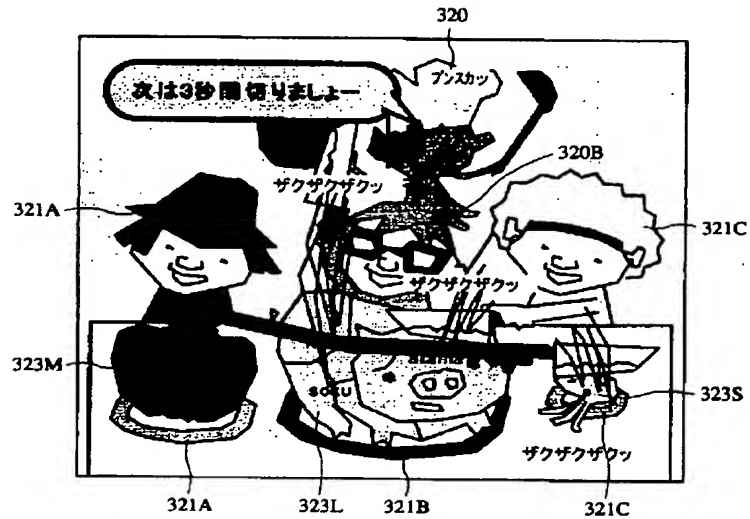
【図13】



【図14】



【図15】



【図16】

